RESIDENT EVIL

RESIDENT EVIL to sławny horror znany posiadaczom PlayStation od około roku. Gra narobiła mnóstwo szumu na całym świecie, a wiele czasopism nazwało ją nawet najbardziej przerażającą grą wszech czasów. Problem w tym, że jak się jej dobrze przyjrzeć, to jest to klon ALONE IN THE DARK. Czy w takim razie ma coś do zaoferowania notorycznym użytkownikom tego typu gier oraz wyznawcom Intela, AMD i Cyrixa? Czy faktycznie potrafi zmrozić krew w żyłach, ściąć białko w mięśniach i wyprostować włosy na plecach?

RESIDENT EVIL to przygodówka z elementami zręcznościówki. Akcja pokazywana jest przez nieruchome kamery umieszczone w poszczególnych lokacjach. Wszystkie tła to wyrenderowane, statyczne obrazki. Postacie w grze są trójwymiarowe, bardzo ładnie wymodelowane, składają się z bardzo dużej ilości polygonów.

Akcja gry zaczyna się w momencie, gdy Bravo Team, część oddziałów STaRS (Special Tactics and Rescue Squad) zostaje wysłana do Racoon City, małego miasteczka w USA. Kiedy kontakt z Bravo się urywa, zostaje wysłany Alpha Team, w którego składzie są m.in. Chris Redfield i Jill Valentine.

Gracz może wcielić się w jedną z tych postaci, co zresztą daje dwie różne gry (i jeszcze więcej możliwych zakończeń). Gra Chrisem jest bardziej zręcznościowa i dużo trudniejsza, natomiast gra Jill polega na kombinowaniu i jest łatwiejsza (he he).

„Chciałem, by gra dawała poczucie uczestnictwa w filmie, w horrorze" – mówi Shinji Mikami, główny designer. Nic to dziwnego, jego inspiracją był słynny włoski film „Zombie". „Kiedy go oglądałem, to myślałem, że wiele rzeczy zrobiłbym inaczej, inaczej poustawiałbym wątki i wydarzenia". I faktycznie, marzenie Mikami zostało spełnione: gra jest inteligentną mieszanką wielu niekoniecznie najwyższej klasy horrorów. Mamy tutaj obowiązkowych zombie (włącznie z psami zombie), węże zjadające ludzi, olbrzymie pająki, itp. Co ciekawe, żaden z potworów występujących w grze nie jest pochodzenia nadnaturalnego, jest natomiast mutantem łączącym cechy ludzkie i animalne.

Większość napotkanych monstrów można pokonać za pomocą dobrego żelaza (wojskowego noża, shotguna, bazooki, miotacza płomieni), ale są i takie, które trzeba zabić podstępem (np. zrzucając na nie posąg). Niektórych nie da rady tknąć i jedyne co można zrobić, to wypełnić pampersa i zwiać. Ten brak pewności każdej chwili umiejętnie buduje atmosferę zagrożenia.

Było trochę miodu, czas na łychę dziegciu. Po pierwsze RESIDENT EVIL to gra tylko i wyłącznie na akceleratory 3D (konkretnie 3Dfx, Rendition i Mystique). Nie uznałbym tego za wadę, gdyby nie fakt, że gra na Pentium 200 MMX z 3Dfx chodzi – tak na moje oko – jakieś dwadzieścia klatek na sekundę. Jest to, oczywiście, w miarę płynnie, ale nie tak, jak można by oczekiwać od gry, w której w końcu tylko postacie są 3D, a tła to zwykłe rendery.

Po drugie, gra jest czystą konwersją z konsoli. Nie mam nic przeciwko konsolom, ale w tym przypadku chodzi o banał, że wszystkie tła gry pozostały w niezmienionej, niskorozdzielczościowej formie, czyli VGA (okolice 320x240). Włącznie z menu wygląda to żałośnie. Zwłaszcza, że w rzeczywistości gra działa w 640x480 i tak też są przedstawiane wszystkie postaci 3D... Wyobraźcie więc sobie śliczne, ostre postacie na rozmytym, rozpikselowanym tle.

Po trzecie, gracze PC są przyzwyczajeni do nagrywania stanu gry w dowolnym momencie. Tymczasem RESIDENT EVIL posiada system, w którym grę nagrać można tylko wtedy, jeśli znajdziemy taśmę do maszyny do pisania, a później na tejże maszynie ową taśmę wykorzystamy. Pomysł ten miał zapewne zwiększać napięcie, a tymczasem tylko pogłębia frustrację.

Żeby jednak wszystko było jasne: jest to gra bardzo dobra. Nie stała się superhitem na PlayStation tylko dlatego, że wcześniej podobnych gier na tę konsolę nie było. RESIDENT EVIL wyjątkowo umiejętnie naśladuje horrory klasy B (włącznie ze stylem mówienia bohaterów) i dostarcza naprawdę wielu godzin dobrej zabawy. Logiczne, ale ciekawe zagadki, przerażające monstra, zaskakujący bieg wydarzeń oraz rewelacyjna wręcz atmosfera powodują, że posiadłość w Racoon City zawładnie naszą wyobraźnią bezpowrotnie. I postawmy kropkę nad „i": gra jest naprawdę straszna. Ale jak mogło być inaczej, kiedy nawet do reklamy, twórcy zeskanowali tęczówkę oka najprawdziwszego trupa...

Hard Drinking Man

Capcom/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –ºº
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95. 3dfx Min. P100. 16 MB RAM

OCENA: 6/10